

装備カード一覧

武装技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
剣(ソード)	片手	行動	3	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷
斧(アックス)	片手	行動	2	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
棍(クラブ)	片手	行動	3	1枚	1枚	1枚	2枚	2枚	2枚
槍(ジャベリン)	片手	行動	4	ミス	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷
拳(パンチ)	片手	行動	3	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	放心
短剣(ダガー)	片手	行動	3	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷	負傷
鞭(ウィップ)	片手	行動	2	ミス	ミス	1枚	2枚	3枚	圧倒
大剣(グレートソード)	両手	行動	4	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
戦斧(バトルアックス)	両手	行動	3	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷	重傷
鉄槌(ハンマー)	両手	行動	4	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚	負傷
長槍(ロングスピア)	両手	行動	5	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷
弓(ボウ)	両手	行動	4	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷	負傷
火杖(ファイアスタッフ)	両手	行動	5	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷
水鏡(ウォーターミラー)	両手	行動	4	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	侵食
風輪(ウィンドリング)	片手	行動	4	ミス	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷
地石(アースジェム)	片手	行動	3	ミス	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷
聖印(ホーリーシンボル)	片手	行動	2	ミス	ミス	1枚	1枚	1枚	気絶
楽器(インストルメント)	両手	行動	3	ミス	1枚	2枚	3枚	放心	魅了
治癒(ヒーリング)	片手	行動	2	除去1	回収2	回収2	回収1	回収1	ミス
蘇生(リヴァイヴ)	両手	行動	2	除去1	除去1	回収3	回収2	回収1	ミス
鎧(アーマー)	胴体	反応	4	防御	防御	通し	通し	通し	通し
甲冑(ブリガンダイン)	胴体	反応	1	防御	防御	防御	防御	防御	防御
盾(シールド)	片手	反応	2	防御	防御	防御	防御	通し	通し
力場(フィールド)	胴体	反応	3	防御	防御	防御	通し	通し	通し
再生(リジェネレーション)	胴体	行動	3	回収2	回収2	回収2	回収1	回収1	回収1
幻身(イリュージョン)	片手	反応	1	反射	防御	防御	防御	防御	通し
特殊技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
乱舞(ソードダンス)	剣	行動	1	ミス	負傷	負傷	負傷	放心	圧倒
旋風斬(フルスイング)	斧	行動	1	自分放心	自分放心	負傷	負傷	重傷	重傷
痛打(ボディブロー)	棍	行動	1	ミス	1枚	2枚	放心	放心	気絶
心中撃(スーサイドアタック)	槍	反応	1	反射	反射	通し	相討ち	相討ち	相討ち
連打(ラッシュ)	拳	行動	1	2枚	2枚	2枚	3枚	4枚	5枚
毒刃(ポイズンブレード)	短剣	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	侵食	侵食
絡め取り(エンタングル)	鞭	行動	1	ミス	ミス	放心	放心	圧倒	圧倒
一刀両断(フィニッシュ)	大剣	行動	1	ミス	ミス	負傷	負傷	重傷	重傷
斬首(ギロチン)	戦斧	行動	1	ミス	1枚	2枚	侵食	侵食	重傷
威嚇(ブレッシャー)	鉄槌	行動	1	3枚	3枚	放心	放心	圧倒	圧倒
突撃(チャージ)	長槍	行動	1	自分圧倒	ミス	負傷	重傷	重傷	重傷
迎撃(インターセプト)	弓	反応	1	反射	防御	防御	防御	相討ち	相討ち
火霊(サラマンダー)	火杖	使役	1	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷	侵食
水霊(ウンディーネ)	水鏡	使役	1	除去1	回収1	回収1	1枚	1枚	2枚
風霊(シルフ)	風輪	使役	1	回収1	回収1	ミス	ミス	1枚	負傷
地霊(ノーム)	地石	使役	1	ミス	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚
浄化(ピュリファイ)	聖印	行動	1	除去1	除去1	除去1	除去1	ミス	自分圧倒
熱唱(パッションノート)	楽器	行動	1	自分侵食	6枚	放心	圧倒	魅了	気絶
操命(コントロールライフ)	治癒	行動	1	自分圧倒	ミス	放心	圧倒	侵食	気絶
復活(レストレーション)	蘇生	行動	1	全回収	全回収	全回収	回収3	回収2	回収1
不倒(ネバーブレイク)	鎧	反応	1	防御・再利用	防御・再利用	防御	防御	防御	通し
口上(ヘラルド)	甲冑	行動	1	自分圧倒	放心	放心	圧倒	圧倒	魅了
強打(バッシュ)	盾	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	気絶
理力撃(フォース)	力場	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	重傷
瞬間再生(インスタント)	再生	反応	1	防御・再利用	防御	防御	防御	防御	再利用
鏡像(ミラージュ)	幻身	反応	1	反射	反射	防御	防御	防御	通し
情報技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
探索(サーチ)	片手or胴体	行動	3	大成功(感)	成功(感)	成功(感)	ぎりぎり(感)	ぎりぎり(感)	失敗(感)
感知(センス)	脳内	反応	2	成功(感)	成功(感)	ぎりぎり(感)	ぎりぎり(感)	失敗(感)	失敗(感)
調査(イグザミン)	片手or胴体	行動	3	大成功(頭)	成功(頭)	成功(頭)	ぎりぎり(頭)	ぎりぎり(頭)	失敗(頭)
知識(ナリッジ)	脳内	反応	2	成功(頭)	成功(頭)	ぎりぎり(頭)	ぎりぎり(頭)	失敗(頭)	失敗(頭)
交渉(ネゴシエート)	片手or胴体	行動	3	大成功(心)	成功(心)	成功(心)	ぎりぎり(心)	ぎりぎり(心)	失敗(心)
信用(トラスト)	脳内	反応	2	成功(心)	成功(心)	ぎりぎり(心)	ぎりぎり(心)	失敗(心)	失敗(心)
運動(アスレチック)	片手or胴体	行動	3	大成功(体)	成功(体)	成功(体)	ぎりぎり(体)	ぎりぎり(体)	失敗(体)
軽業(アクロバット)	脳内	反応	2	成功(体)	成功(体)	ぎりぎり(体)	ぎりぎり(体)	失敗(体)	失敗(体)

NPCカード一覧

名称	分類	攻撃対象	レベル	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
小鬼(ゴブリン)	鬼族	極力無傷	2	ミス	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷
翼小鬼(グレムリン)	鬼族	手札少ない	3	ミス	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒
大鬼(オーガ)	鬼族	極力無傷	5	自分隠密	1枚	1枚	1枚	負傷	重傷
笛大鬼(カグラ)	鬼族	事前に宣言	6	自分高揚	1枚	1枚	1枚	負傷	重傷
岩鬼(トロール)	鬼族	手札多い	8	除去1	回収3	3枚	負傷	負傷	重傷
鳥人(ハービー)	亜人	極力無傷	4	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	魅了
魚人(ギルマン)	亜人	極力無傷	3	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
牛頭人(ミノタウロス)	亜人	極力無傷	7	ミス	1枚	2枚	3枚	重傷	重傷
人馬(ケンタウロス)	亜人	手札多い	4	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷	重傷
山羊人(サテュロス)	亜人	極力無傷	5	自分高揚	ミス	1枚	1枚	1枚	魅了
狼(ウルフ)	動植物	ランダム	2	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷
巨大蜘蛛(タランチュラ)	動植物	ランダム	4	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚	圧倒
群生虫(スウーム)	動植物	ランダム	3	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚	3枚
禿鷲(ヴァルチャー)	動植物	ランダム	3	自分隠密	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷
人喰い花(マンイーター)	動植物	ランダム	5	ミス	1枚	2枚	3枚	圧倒	圧倒
死叫草(マンドラゴラ)	動植物	手札多い	8	1枚	2枚	3枚	3枚	気絶	気絶
毒蠍(スコピオン)	動植物	手札少ない	4	ミス	1枚	1枚	1枚	侵食	侵食
大蛇(アナコンダ)	動植物	ランダム	5	ミス	1枚	2枚	3枚	圧倒	侵食
灰色熊(グリズリー)	動植物	ランダム	6	ミス	1枚	2枚	負傷	圧倒	重傷
牙虎(サーベルタイガー)	動植物	ランダム	7	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷	重傷
骸骨(スケルトン)	魔法生命	極力無傷	2	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚
幽霊(ゴースト)	魔法生命	手札多い	4	ミス	1枚	2枚	3枚	放心	圧倒
屍体(ゾンビ)	魔法生命	極力無傷	3	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	侵食
屍術師(ネクロマンサー)	魔法生命	手札少ない	5	1枚	2枚	3枚	負傷	放心	圧倒
吸血鬼(ヴァンパイア)	魔法生命	事前に宣言	8	除去1	回収1	2枚	放心	侵食	魅了
木人形(オーク)	魔法生命	ランダム	3	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷	負傷
人造人間(ホムンクルス)	魔法生命	手札少ない	6	1枚	2枚	負傷	放心	圧倒	侵食
石像(ガーゴイル)	魔法生命	極力無傷	5	自分隠密	3枚	3枚	負傷	負傷	自分警戒
鉄人兵(ゴーレム)	魔法生命	手札多い	7	自分硬化	1枚	2枚	負傷	重傷	自分警戒
使い魔(ファミリア)	魔法生命	事前に宣言	4	自分隠密	1枚	1枚	1枚	放心	圧倒
小妖精(ピクシー)	伝承的存在	ランダム	2	自分隠密	ミス	1枚	1枚	1枚	放心
妖精(フェアリー)	伝承的存在	ランダム	3	自分隠密	1枚	1枚	2枚	2枚	放心
火吹火(ヘルハウンド)	伝承的存在	極力無傷	4	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷	負傷
鷲獅子(グリフォン)	伝承的存在	極力無傷	6	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷	重傷
天馬(ペガサス)	伝承的存在	手札多い	4	自分硬化	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷
一角獣(ユニコーン)	伝承的存在	任意	5	除去1	回収3	1枚	2枚	負傷	負傷
飛龍(ワイバーン)	伝承的存在	極力無傷	8	1枚	2枚	負傷	負傷	重傷	重傷
妖狐(フーシェン)	伝承的存在	事前に宣言	5	自分隠密	1枚	1枚	2枚	2枚	魅了
邪妖精(インプ)	伝承的存在	手札少ない	3	ミス	ミス	1枚	2枚	放心	侵食
石化鳥(コカトリス)	伝承的存在	ランダム	7	ミス	ミス	負傷	圧倒	侵食	重傷
蜥蜴族(ベリヤール)	爬虫人	極力無傷	3	自分隠密	1枚	1枚	1枚	負傷	負傷
蛇脚族(ケケルカ)	爬虫人	手札少ない	6	自分隠密	1枚	1枚	1枚	侵食	魅了
鱗牙族(ケンピラ)	爬虫人	手札多い	5	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷	重傷
亀甲族(タルタロス)	爬虫人	事前に宣言	4	自分硬化	1枚	1枚	1枚	負傷	自分警戒
亜龍族(レプティリアン)	爬虫人	任意	8	自分龍威	1枚	2枚	負傷	負傷	重傷
盗賊(ローグ)	人類	ランダム	2	自分隠密	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷
兵士(ソルジャー)	人類	手札多い	3	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚	負傷
妖術師(ソーサラー)	人類	任意	4	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	侵食
邪神官(ダークプリースト)	人類	任意	7	除去1	回収1	2枚	放心	圧倒	侵食
首領(リーダー)	人類	任意	5	自分高揚	ミス	1枚	2枚	負傷	圧倒

イベントカード一覧

名称	解決方法	レベル	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
発見(ディテクト)	感	2	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷
搜索(サーチ)	感	3	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	放心
機械罠(メカニカルトラップ)	感	4	ミス	1枚	1枚	1枚	負傷	重傷
手練(テクニク)	感	5	1枚	2枚	負傷	負傷	放心	圧倒
魔術罠(マジカルトラップ)	感	5	ミス	1枚	2枚	3枚	負傷	魅了
電子罠(デジタルトラップ)	感	6	2枚	3枚	4枚	負傷	放心	圧倒
直感(フィーリング)	感	7	1枚	2枚	負傷	放心	圧倒	重傷
雑学(バラエティー)	頭	2	1枚	1枚	1枚	2枚	2枚	2枚
解読(リーディング)	頭	3	ミス	1枚	1枚	1枚	放心	圧倒
心理学(サイコロジー)	頭	4	ミス	1枚	2枚	3枚	放心	圧倒
運営(マネジメント)	頭	5	ミス	1枚	2枚	3枚	圧倒	圧倒
魔法学(グリモワール)	頭	5	ミス	ミス	1枚	2枚	侵食	魅了
科学(サイエンス)	頭	6	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食	侵食
礼儀作法(エチケット)	頭	7	1枚	2枚	負傷	放心	圧倒	気絶
聞き込み(ヒアリング)	心	2	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚
説得(パースエイド)	心	3	ミス	ミス	1枚	1枚	1枚	魅了
動植物交流(ワイルドトーク)	心	4	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷	負傷
演説(スピーチ)	心	5	1枚	2枚	3枚	3枚	4枚	5枚
取引(ディーリング)	心	5	ミス	ミス	放心	放心	圧倒	圧倒
誘惑(テンプティング)	心	6	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒	魅了
騙す(トリック)	心	7	1枚	2枚	3枚	放心	圧倒	魅了
疾走(ランニング)	体	2	1枚	1枚	1枚	1枚	2枚	負傷
跳躍(ジャンプ)	体	3	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷	負傷
力技(ストレンクス)	体	4	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷	重傷
騎乗(ドライビング)	体	5	1枚	2枚	負傷	負傷	負傷	圧倒
持久力(スタミナ)	体	5	1枚	2枚	放心	圧倒	侵食	侵食
登攀(クライミング)	体	6	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷	重傷
水泳(スイミング)	体	7	1枚	2枚	3枚	負傷	侵食	気絶
製造(マニファクチュア)	感or頭	4	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷	侵食
偽装(カモフラージュ)	感or頭	6	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒	気絶
調達(ゲット)	感or心	4	1枚	2枚	2枚	3枚	3枚	4枚
裏社会(アンダーグラウンド)	感or心	6	ミス	1枚	2枚	負傷	侵食	重傷
芸事(パフォーマンス)	感or体	4	1枚	1枚	2枚	2枚	放心	圧倒
隠密(ハイドインシャドウ)	感or体	6	1枚	2枚	負傷	負傷	負傷	気絶
工芸(ハンディクラフト)	頭or心	4	ミス	1枚	1枚	2枚	2枚	魅了
賭け事(ギャンブル)	頭or心	6	1枚	2枚	負傷	放心	圧倒	侵食
建造(ビルド)	頭or体	4	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷	圧倒
野外生活(サバイバル)	頭or体	6	2枚	3枚	4枚	負傷	負傷	侵食
命中(ヒットティング)	心or体	4	1枚	2枚	3枚	放心	放心	放心
苦痛耐性(ペアサベイン)	心or体	6	ミス	1枚	2枚	圧倒	圧倒	圧倒

サポートカードによる増強

名称	レベル	解説
敵対勢力(エンカウト)	×3	反動が発生するときに、同時に戦闘も発生する。この戦闘は「必要なイベント」には含まない
一蓮托生(シェアオール)	×4	反動が発生するときに、プレイヤーキャラクター全員にダメージを適用する
過重負荷(ストレスフル)	×2	情報収集の結果が「成功」だったときにも「反動」が発生し、さらに経験点1D6点とコイン1枚を追加で得る
解決困難(デフィカルト)	×3	情報収集の結果が「ぎりぎり」だったとき、「失敗」と同じくイベントをクリアできず、さらに経験点1D6点とコイン1枚を得る
通過儀礼(ワンスイベント)	÷2	情報収集の結果が「失敗」だったとき、「ぎりぎり」と同じくイベントをクリアできる

アイテムカード解説

名称	経験点	解説
幸運の銅貨(ラッキーベニー)	10	他人1名が1D6を振る直前に使うと、2D6を振って好きな出目を選ぶことができるようになる
懐中時計(クロノクロック)	20	他人1名が1D6を振った直後に使うと、振り直すことができる
鬼霊珠(カグラミタマ)	20	他人1名に装備カードを1枚回収させる
角笛(ユニコーンホルン)	10	他人1名の状態カードを1枚除去する
隠し球(ポケット)	10	自分が習得済みで非装備の武装技能・情報技能を1回使う権利を、他人1名に与える
贈り物(ギフト)	20	自分が習得済みで非装備の特殊技能を1回(「使役」を除く)使う権利を、他人1名に与える
お手伝い(サーヴァント)	30	自分が習得済みで非装備の特殊技能(使役)を使う権利を、他人1名に与える。一度除去されるまで有効
吸引の紋章(ブラックホール)	5	行動・使役・NPCカードのダメージの対象を自分に変更する。「自分〇」には適用できない

イベントカード解説

名称	解説
発見(ディテクト)	時間をかけずに、五感を使って何かを見つけることができる。ごく簡単なことしか分からない
捜索(サーチ)	時間をかけて、五感を使って何かを見つけることができる
機械罠(メカニカルトラップ)	機械や薬品などを利用した罠や鍵を発見、解除、設置することができる
手練(テクニク)	手品やスリ、縄抜けなど、手先の器用さや感覚の鋭さをを用いることができる
魔術罠(マジカルトラップ)	魔法を利用した罠や鍵を発見、解除、設置することができる
電子罠(デジタルトラップ)	電気を利用した罠や鍵を発見、解除、設置することができる
直感(ワイリング)	危険なことがあったときに、寸前に気づくことができる。どうすれば解決できるのか、も分かる
雑学(バラエティー)	様々なことを知っている。思い出せなくとも支障がないことが多い
解読(リーディング)	文字や暗号、手がかりなどから、答えを導き出すことができる
心理学(サイコロジー)	人間や亜人、爬虫人などが、どのようなことを考えるのかを推測することができる
運営(マネジメント)	組織を運営することができる。金銭や資産の管理などの関連業務を含む
魔法学(グリモワール)	魔法についての知識がある
科学(サイエンス)	科学についての知識がある
礼儀作法(エチケット)	上流階級の人や爬虫人と上手に接することができる。失敗すると危険
聞き込み(ヒアリング)	複数の人に話を聞いて情報を集める。特殊な情報は集まらない
説得(パースエイド)	言葉で相手を納得させ、要求に応じてもらうことができる。内容によっては判定なしで拒絶される
動物交流(ワイルドトーク)	動物や植物の気持ちを理解したり、サーカスのできるレベルの命令をしたりできる
演説(スピーチ)	大勢の人たちを言葉や迫力で納得させ、同意を得ることができる。または抵抗する
取引(ディーリング)	何らかの対価を払う(手札やコインを捨てることで表現する)代わりに、要求に応じてもらうことができる。万能
誘惑(テンプティング)	恋愛感情や性欲を刺激することで、要求に応じてもらうことができる。または抵抗する
騙す(トリック)	言いくるめや詐欺など、相手をだますことで要求に応じてもらうことや、それを見破ることができる。失敗すると危険
疾走(ランニング)	短い距離を、障害物の有無に関わらず素早く走ることができる。限界は世界記録と同程度
跳躍(ジャンプ)	高く、または遠くまで跳ぶことができる。限界は世界記録と同程度
力技(ストレンクス)	重いものを動かしたり、持ち上げたり、投げたりできる。限界は世界記録と同程度
騎乗(ドライビング)	動物や車両などに乗り、操ることができる
持久力(スタミナ)	長時間からだを動かすことや、逆に静止し続けることができる。長距離走などの限界は世界記録と同程度
登攀(クライミング)	木や崖、壁や急斜面などを上ったり下ったりすることができる
水泳(スイミング)	水の中で動いたり、息を数十秒～数分間止めたりすることができる。限界は世界記録と同程度
製造(マニファクチュア)	一般的な性能と見た目を持つ品物や料理などを、大量に作るすることができる
偽装(カモフラージュ)	偽造、偽装工作や幻覚の魔法などで、非生物を探査者の五感をごまかすことができる
調達(ゲット)	購入、強奪、人脈からの譲渡などによって、必要な物を入手することができる
裏社会(アンダーグラウンド)	犯罪社会や裏路地、貧困街などで、上手に人と接したり安全に行動したりできる
芸事(パフォーマンス)	体や声、五感を使って観客を楽しませることができる
隠密(ハイドインシャドウ)	変装、身を隠すことや幻覚の魔法などで、生物を探査者の五感をごまかすことができる
工芸(ハンディクラフト)	特別な性能や見た目の品物や料理などを、1つ作るすることができる
賭け事(ギャンブル)	ギャンブルにおけるルール把握や確率計算、イカサマの行使や看破などができる
建造(ビルド)	建築物や船、車両など、大規模な物体を大人数を動員して作るすることができる
野外生活(サバイバル)	建物の外で生きていくための様々な知識があり、それを実践することもできる
命中(ヒッティング)	誰かを傷つけることなく、目標に当てたり触れたりすることができる
苦痛耐性(ベアサベイン)	体や心の痛みに耐えることができる

追加アイテムカード解説

名称	経験点	解説
和解の杯(マズハイアイコン)	10	NPCとの戦闘に勝利した直後に使うと、情報収集が必要なイベントを1つ、反動・報酬無しで除去できる
抹消(ターミネーター)	25	手札を何枚か捨てる。捨てた枚数と同じレベルのNPC1体を使用者が指定し、除去する
竜の血(ドラコニアジーン)	15	他人1名のクリンナップ終了時に使うと、そのキャラクターは直後にもう1回ターンを得る
虚無の紋章(コレデモクラエ)	25	他人1名が受ける予定のダメージを打ち消し、何もなかったことにできる
紋所(ヒカエオロウ)	15	他人1名が1D6を振る直前に使うと、使用者が2D6を振って好きな目を選ぶことができる
黙示録の書(ラグナロク)	30	他人1名が1D6を振った直後に使うと、使用者が出目を+1、または-1することができる
相棒(パティ)	50	手札を何枚か捨てる、その枚数と同じレベルのNPC1体を、1レベルの場札として使用できる
変化の杖(マジカルステッキ)	50	他人1名に「チェンジ」を行わせて、一瞬で完了させる
猫の手(サポートデバイス)	100	他人1名の「片手」「胴体」「脳内」のいずれかを1か所増やす

亜人カード解説

名称	獲得経験点	解説
葉静族(エルフ)	-10	他人1名が反応カードを出した直後に使うとダメージが「通し」になる
硅皮族(ドワーフ)	-5	自分に状態カード「硬化」を与える
跳毛族(ビースティ)	-10	他人1名が行動カードを出した直後に使うとダメージが「ミス」になる
銀兎族(アルビノ)	-5	自分に状態カード「警戒」を与える
鬼族(ディアボルス)	-10	自分に状態カード「高揚」を与える

追加NPCカード一覧

名称	分類	攻撃対象	レベル	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
一般人(エキストラ)	人類	ランダム/自分	1	自分1枚	ミス	1枚	1枚	2枚	自分警戒
狩人(ハンター)	人類	ランダム	2	自分隠密	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷
小間使い(メイド)	人類	事前に宣言	3	除去1	再起	回収1	ミス	1枚	1枚
隠者(ハーミット)	人類	任意	6	回収2	回収1	1枚	2枚	侵食	気絶
正騎士(ナイト)	人類	手札多い	8	2枚	4枚	負傷	放心	圧倒	魅了
銀兔族(アルビノ)	亜人	少ない/自分	4	自分4枚	1枚	放心	圧倒	侵食	自分警戒
跳毛族(ピースティ)	亜人	極力無傷	5	自分隠密	ミス	ミス	負傷	負傷	重傷
硅皮族(ドワーフ)	亜人	ランダム	5	自分硬化	ミス	1枚	2枚	負傷	圧倒
葉静族(エルフ)	亜人	事前に宣言	6	自分高揚	1枚	1枚	2枚	2枚	魅了
人狼(ライカンスローブ)	亜人	手札多い	6	自分隠密	ミス	負傷	負傷	侵食	侵食
弓小鬼(ゴブリンシューター)	鬼族	極力無傷/自分	3	自分3枚	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食
自爆鬼(カミカゼ)	鬼族	極力無傷	4	自分重傷	自分侵食	侵食	侵食	重傷	重傷
小鬼術師(ゴブリンシャーマン)	鬼族	手札少ない	4	ミス	1枚	2枚	3枚	放心	侵食
小鬼技師(ゴブリンメカニック)	鬼族	事前に宣言	4	再起	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
一角鬼(ラクリマール)	鬼族	任意	5	除去1	回収2	回収1	ミス	放心	圧倒
拳鬼(バトルジャンキー)	鬼族	極力無傷	5	自分高揚	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
機械化鬼(サイボーグ)	鬼族	極力無傷	6	1枚	2枚	負傷	負傷	負傷	重傷
惑わし鬼(セイレーン)	鬼族	手札多い	6	1枚	2枚	3枚	放心	放心	魅了
神巫鬼(カンナギ)	鬼族	事前に宣言	7	除去1	再起	回収2	回収1	3枚	気絶
単眼鬼(サイクロプス)	鬼族	極力無傷	7	ミス	1枚	2枚	負傷	重傷	重傷
人喰い魚(キラフィッシュ)	動植物	ランダム	4	ミス	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食
赤甲虫(グレートビートル)	動植物	ランダム	5	自分硬化	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
大蝸(デビルフィッシュ)	動植物	ランダム	6	1枚	2枚	3枚	放心	圧倒	侵食
青鱈(ルーモスクス)	動植物	極力無傷	6	ミス	1枚	2枚	負傷	侵食	重傷
怪鳥(アーラインデンス)	動植物	ランダム	7	1枚	2枚	負傷	放心	圧倒	重傷
無主剣(ダンシングソード)	魔法生命	極力無傷	4	ミス	ミス	負傷	負傷	負傷	侵食
警報装置(アラームデバイス)	魔法生命	事前に宣言	5	1枚	1枚	2枚	2枚	圧倒	圧倒
空洞戦士(ワンダリングアーマー)	魔法生命	極力無傷	6	自分硬化	ミス	1枚	2枚	負傷	重傷
殺人兵器(デストロイヤー)	魔法生命	事前に宣言	6	自分負傷	1枚	2枚	負傷	重傷	重傷
魂の群れ(ミリオンズ)	魔法生命	ランダム	7	1枚	2枚	3枚	3枚	侵食	気絶
猫妖精(キャットシー)	伝承的存在	多い/自分	4	自分4枚	2枚	2枚	圧倒	圧倒	自分警戒
緑乙女(ドライアード)	伝承的存在	ランダム	5	ミス	1枚	2枚	放心	放心	魅了
鱗妖精(デーモン)	伝承的存在	手札少ない	6	ミス	1枚	2枚	3枚	侵食	気絶
蠍獅子(マンティコア)	伝承的存在	手札多い	6	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食	侵食
夢魔(ナイトメア)	伝承的存在	事前に宣言	7	ミス	1枚	2枚	放心	魅了	魅了
亜龍翼(ウィング)	爬虫人	事前に宣言	4	自分龍威	再起	ミス	1枚	1枚	1枚
蜥蜴隊長(ベリヤールチーフ)	爬虫人	極力無傷	5	自分隠密	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食
亜龍の護符(アミュレット)	爬虫人	事前に宣言	6	自分龍威	除去1	再起	回収2	回収1	ミス
孵らざる卵(スライム)	爬虫人	ランダム/自分	7	自分7枚	1枚	侵食	侵食	重傷	重傷
亀甲間者(タルタロスニンジャ)	爬虫人	事前に宣言	7	自分硬化	3枚	負傷	放心	侵食	自分警戒
鱗牙舞手(クビラルティア)	爬虫人	手札多い	7	自分高揚	1枚	1枚	1枚	侵食	重傷
蛇脚導師(マハーкулカ)	爬虫人	手札少ない	8	自分隠密	1枚	2枚	侵食	侵食	魅了
蜥蜴闘士(バトルマスター)	爬虫人	事前に宣言	9	除去1	再起	負傷	放心	圧倒	重傷
亜龍司祭(バーストル)	爬虫人	任意	9	自分龍威	1枚	2枚	放心	侵食	気絶
亜龍領主(ドミナス)	爬虫人	任意	10	自分龍威	2枚	4枚	負傷	圧倒	重傷
陽光の鬼姫(マテラ・スオミカ)	特殊	任意	12	除去1	全回収	3枚	侵食	魅了	気絶
妖精の王(レレボ・アイナティ)	特殊	任意	10	自分隠密	3枚	放心	圧倒	魅了	気絶
竜の神子(フォルクム・メモリア)	特殊	任意	11	除去1	全回収	6枚	放心	圧倒	気絶
御子の花嫁(トリブルシックス)	特殊	任意	13	自分龍威	6枚	放心	圧倒	気絶	重傷
終末の戦士(ファイナルロック)	特殊	任意	13	自分龍威	6枚	負傷	侵食	気絶	重傷

上級装備カード一覧

武装技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
刀(カタナ)	両手、剣、大剣	行動	4	1枚	1枚	2枚	2枚	負傷	重傷
鉾槍(ハルバード)	両手、戦斧、長槍	行動	3	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷	重傷
聖衣(カエアン)	胴体、聖印、鎧	反応	3	防御	防御	防御	防御	防御	通し
火炎鞭(クリムゾンテール)	片手、鞭、火杖	行動	2	1枚	2枚	3枚	負傷	放心	圧倒
特殊技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
居合い抜き(ブレードアート)	刀	反応	1	反射	反射	反射	防御	防御	防御
大立ち回り(フランティッシュ)	鉾槍	行動	1	自分放心	負傷	負傷	重傷	重傷	重傷
神意覚醒(セヴァンセンス)	聖衣	行動	1	高揚	回収3	回収1	2枚	放心	圧倒
炎鎖縛焼(バインドフレア)	火炎鞭	行動	1	1枚	2枚	3枚	圧倒	圧倒	侵食

追加装備カード一覧

武装技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
魔銃(ディーユーガン)	片手	行動	3	自分放心	自分負傷	1枚	2枚	負傷	重傷
騎獣(キャバल्ली)	両手	行動	3	自分3枚	1枚	2枚	3枚	負傷	気絶
特殊技能	前提	区分	回数	出目①	出目②	出目③	出目④	出目⑤	出目⑥
旧文明知識(エイシメント)	魔銃	反応	1	大成功(頭)	成功(頭)	成功(頭)	ぎりぎり(頭)	ぎりぎり(頭)	失敗(頭)
誘導弾(コントロールバレット)	魔銃	行動	1	硬化	ミス	1枚	2枚	負傷	侵食
青光弾(チェレンコフバレット)	旧文明知識	行動	1	自分侵食	負傷	負傷	侵食	侵食	重傷
跳ね飛ばし(バウンド)	騎獣	行動	1	自分3枚	負傷	負傷	圧倒	圧倒	重傷
戦闘指令(コマンド)	騎獣	使役	1	ミス	ミス	1枚	2枚	負傷	圧倒
轢き潰し(トランブル)	跳ね飛ばし	行動	1	ミス	負傷	負傷	負傷	重傷	重傷
曲芸(サーカス)	剣	反応	1	大成功(体)	成功(体)	成功(体)	ぎりぎり(体)	ぎりぎり(体)	失敗(体)
燕返し(スラッシュトゥワイズ)	乱舞	行動	1	2枚	2枚	2枚	負傷	負傷	重傷
武器弾き(フリックオフ)	斧	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	圧倒	圧倒
狂乱(バーサーク)	旋風斬	行動	1	高揚	1枚	2枚	3枚	負傷	負傷
薬香(ハーブ)	棍	行動	1	除去1	全回収	回収3	回収2	回収1	ミス
骨砕き(ボーンクラッシュ)	痛打	行動	1	ミス	負傷	負傷	負傷	負傷	重傷
正中突き(ピアッシング)	槍	行動	1	負傷	負傷	負傷	負傷	負傷	負傷
死中活(デスバレー)	心中撃	行動	1	除去1	回収2	回収1	ミス	警戒	警戒
投げ(スロウイング)	拳	行動	1	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒	圧倒
合気(アイキ)	投げ	反応	1	反射	反射	防御	防御	相討ち	相討ち
鋭い目(ディテクション)	短剣	行動	1	大成功(感)	大成功(感)	成功(感)	成功(感)	ぎりぎり(感)	ぎりぎり(感)
死角攻撃(アンブッシュ)	鋭い目	行動	1	隠密	ミス	負傷	負傷	侵食	侵食
活劇(ローアクション)	鞭	行動	1	大成功(体)	大成功(体)	成功(体)	成功(体)	ぎりぎり(体)	ぎりぎり(体)
従僕(テイミング)	絡め取り	行動	1	自分圧倒	放心	圧倒	圧倒	魅了	魅了
剣士の勲(サムライセンス)	大剣	反応	1	大成功(感)	成功(感)	成功(感)	ぎりぎり(感)	ぎりぎり(感)	失敗(感)
剣圧(ソニック)	一刀両断	行動	1	負傷	負傷	負傷	圧倒	圧倒	圧倒
猛反撃(フューリー)	戦斧	反応	1	再利用	通し	相討ち	相討ち	相討ち・再利用	相討ち・再利用
なぎ払い(カットダウン)	猛反撃	行動	1	負傷	負傷	負傷	放心	圧倒	重傷
小回り(セーフティヒット)	鉄槌	行動	1	2枚	3枚	4枚	4枚	5枚	警戒
大回り(ホームラン)	威嚇	行動	1	自分放心	3枚	4枚	5枚	気絶	気絶
貫通撃(ペネトレイト)	長槍	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	重傷	重傷
一番槍(トップランナー)	貫通撃	行動	1	硬化	負傷	負傷	負傷	負傷	重傷
五月雨撃ち(アローシャワー)	弓	行動	1	ミス	1枚	3枚	5枚	侵食	重傷
狙撃(スナイパー)	迎撃	行動	1	隠密	負傷	負傷	放心	圧倒	重傷
勇気の炎(ブレイブフレイム)	火杖	行動	1	高揚	1枚	2枚	負傷	負傷	侵食
着火(イグニッション)	勇気の炎	行動	1	自分重傷	侵食	侵食	侵食	重傷	重傷
包身の霧(ミストヴェール)	水鏡	行動	1	ミス	1枚	2枚	侵食	気絶	警戒
慈雨(ミラクルレイン)	包身の霧	行動	1	除去1	除去1	全回収	全回収	回収2	回収1
突風刃(ワールウィンド)	風輪	行動	1	隠密	ミス	1枚	2枚	負傷	重傷
風の便り(アカシックレコード)	突風刃	反応	1	成功(万能)	成功(万能)	ぎりぎり(万能)	ぎりぎり(万能)	失敗(万能)	失敗(万能)
隆起(ライジングアース)	地石	行動	1	硬化	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒
大地の盾(アースシールド)	隆起	反応	1	防御・再利用	防御・再利用	防御・再利用	防御・再利用	通し	通し
信念(キープザフェイス)	聖印	行動	1	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒	魅了
破邪(ディヴァイン)	浄化	行動	1	自分3枚	1枚	2枚	3枚	気絶	気絶
笑顔(ラフアンドピース)	楽器	行動	1	大成功(心)	大成功(心)	成功(心)	成功(心)	ぎりぎり(心)	ぎりぎり(心)
活力(フルパワー)	熱唱	行動	1	高揚	高揚	回収3	回収3	回収2	回収1
頭脳強化(フルブレイン)	治癒	行動	1	大成功(頭)	大成功(頭)	成功(頭)	成功(頭)	ぎりぎり(頭)	ぎりぎり(頭)
大治癒(グレートヒール)	操命	行動	1	除去1	除去1	除去1	回収2	回収1	ミス
癒し手の顔(ドクターライセンス)	蘇生	反応	1	大成功(心)	成功(心)	成功(心)	ぎりぎり(心)	ぎりぎり(心)	失敗(心)
壊死(ブレイクライフ)	復活	行動	1	負傷	負傷	負傷	負傷	侵食	重傷
自護体(ディフェンススタイル)	鎧	行動	1	硬化	硬化	回収3	回収2	回収1	ミス
体当たり(ダッシュ)	自護体	行動	1	1枚	2枚	3枚	放心	圧倒	圧倒
鉄壁(アンブレイカブル)	甲冑	反応	1	防御・再利用	防御	防御	防御	再利用	再利用
従者(フォロワー)	口上	使役	1	回収2	回収1	ミス	1枚	2枚	3枚
牽制(フェイント)	盾	行動	1	ミス	1枚	2枚	放心	圧倒	警戒
打ち返し(ストライクバック)	牽制	反応	1	反射	反射	反射	反射	通し	通し
発気(アグレッシブオーラ)	力場	行動	1	高揚	1枚	1枚	2枚	2枚	3枚
混沌(ケイオティックゾーン)	発気	反応	1	反射・再利用	防御	再利用	通し	相討ち	相討ち・再利用
環境適応(アダプタ)	再生	行動	1	隠密	隠密	除去1	除去1	ミス	ミス
衰弱(ロラプス)	環境適応	行動	1	ミス	2枚	3枚	4枚	侵食	侵食
悪夢(バッドトリップ)	幻身	行動	1	ミス	1枚	2枚	3枚	侵食	魅了
具象化(ドリームトゥリアル)	悪夢	行動	1	大成功(万能)	成功(万能)	成功(万能)	ぎりぎり(万能)	ぎりぎり(万能)	失敗(万能)